A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

Nintendo®

Distributed by Mattel Canada Inc.
Toronto, Canada M8Z 4N7
MADE IN JAPAN by Nintendo
Distribué par Mattel Canada Inc.
Toronto, Canada M8Z 4N7
FABRIQUÉ AU JAPON par Nintendo

PRINTED IN JAPAN
IMPRIM AU JAPON

NES-VU-CAN

# DR. MARIO™ MC

## INSTRUCTION BOOKLET
## MODE D'EMPLOI

*This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.*

**Thank you for selecting the Dr. Mario™ Game Pak for your Nintendo Entertainment System.®**

**Please read this instruction booklet to ensure maximum enjoyment of your new game. Be sure to save this booklet for future reference.**

## CONTENTS

MY NAME IS DR. MARIO .....
CONTROLLER FUNCTIONS .....
STARTING THE GAME ..... 5
HOW TO ELIMINATE VIRUSES ..... 7
1 PLAYER GAME ..... 9
2 PLAYER GAME ..... 11

## PRECAUTIONS

1) This is a high precision Game Pak. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the Game Pak and/or the Control Deck.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.
4) Store the Game Pak in its protective sleeve when not in use.
5) Always check the Game Pak edge connector for foreign material before inserting the Game Pak into the Control Deck.

™ & ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
©1990 Nintendo of America Inc.

# MY NAME IS DR. MARIO

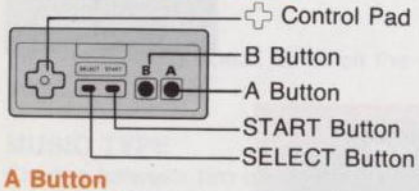
Hi everybody! I'm Mario. How's it going? Over the last few years, I've been involved in some pretty wild adventures. Now, believe it or not, I work in the virus research lab at the Mushroom Kingdom Hospital. Today I'm about to begin my research as usual.

**"Dr. Mario, something terrible has happened!"**
"What's wrong, nurse Toadstool?"
"One of the experiments has gone out of control. The viruses are spreading quickly!"
"Oh No! We've got to do something! I have just developed a new vitamin that should be able to take care of it. I sure hope this stuff works!"

# CONTROLLER FUNCTIONS

For a 1 PLAYER game use controller 1.
For a 2 PLAYER game use controller 1 and 2.

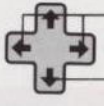
**Controller 1 / Controller 2**




**A Button**
•Rotates vitamin capsules to the right (clockwise).

**B Button**
•Rotates vitamin capsules to the left (counterclockwise).

**Control Pad**



•Moves vitamin capsules left and right.
•Pressing down drops a vitamin capsule down quickly.
•On the menu screen, the Control Pad moves the cursor.

**SELECT Button**
•Moves cursor on the title screen.

**START Button**
•Starts the game.
•Pauses and unpauses during game play.

# STARTING THE GAME

After you power up the game, you'll see the title screen. Here, you can select a 1 or 2 PLAYER game by using the SELECT Button. Then press the START Button to move to the menu screen.

**Menu Screen**

## VIRUS LEVEL

The higher the number, the more viruses you start with. Move the arrow mark by using the ✚ Control Pad.

## SPEED

This controls the speed at which the vitamin capsules drop. You can select from LOW, MED and HI.

## MUSIC TYPE

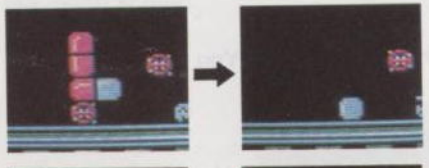
Choose between two musical selections: FEVER and CHILL. You can also turn the music OFF if you wish.

**After making your selections, press the START Button to begin playing.**

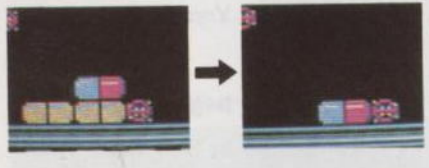
In the 2 PLAYER mode, both players can set their options as they wish. You can use this to give one player a handicap.

# HOW TO ELIMINATE VIRUSES

As the vitamin capsules drop use the A or B Button to rotate them. Try to match up four of the same color in a vertical or horizontal row. If you do this, all four will disappear. With a little practice you'll be able to get rid of all of the viruses!



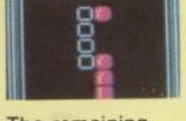
**EXAMPLE 1**
Four of the same color are in a vertical row. These four disappear, taking the virus with them.



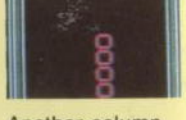
**EXAMPLE 2**
Four of the same color are in a horizontal row. These four disappear, but the virus remains because it is a different color.

**Advice From Dr. Mario**

The blue column disappears



The remaining vitamins fall



Another column disappears



**Types of vitamin capsules and viruses.**

There are six types of vitamin capsules:

RED RED

BLUE BLUE

YELLOW YELLOW

RED BLUE

RED YELLOW

BLUE YELLOW

There are three colors of viruses:

RED

BLUE

YELLOW

**Mastering continuous capsule elimination.**
This is what we call continuous capsule elimination. It doesn't just have to be two rows or columns. You can eliminate three, four or even more! This is a very important tactic in the 2 PLAYER game.

# HOW TO PLAY A 1 PLAYER GAME

Dr. Mario destroys the viruses by throwing vitamin capsules into the contaminated bottle. When all of the viruses in a bottle are destroyed, you progress to the next stage. If the bottle gets filled all the way to the top, the game is over.

**Game Screen**

**Advice from Dr. Mario**

- Watch the title screen for a while. It will show you a demonstration game that will help you get the hang of the game play.
- You will see something special each time you clear level 5, 10, 15, or 20 at the MED or HI level.



**Scoring**

You receive points when you destroy a virus. The points depend on the SPEED setting and the number of viruses destroyed at once.

| Number of destroyed viruses \ SPEED | LOW | MED | HI |
|---|---|---|---|
| 1 | 100 | 200 | 300 |
| 2 | 200 | 400 | 600 |
| 3 | 400 | 800 | 1200 |
| 4 | 800 | 1600 | 2400 |
| 5 | 1600 | 3200 | 4800 |
| 6 | 3200 | 6400 | 9600 |

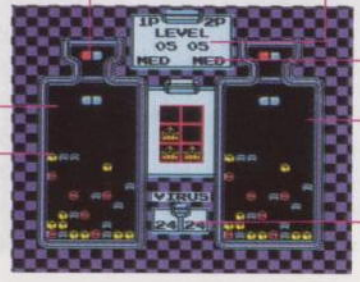
*Even if you destroy more than six viruses at once, you will only receive points for destroying six.

- The speed that the vitamin capsules drop increases slightly after every 10 capsules.
- When starting out, you will do much better if you try to lay the vitamin capsules flat rather than on their ends.

# HOW TO PLAY 2 PLAYER GAME

Both players will have a bottle on the screen. The first player to destroy all of their viruses wins and receives a crown. A player can also win a game if the other player's bottle fills up to the top. The first player to earn three crowns wins the entire match.

**Game Screen**




**Advice from Dr. Mario**

- If you eliminate two or more rows or columns at once, some random pieces will fall down on your opponents screen. One piece will fall for every row or column you eliminate (from two to four). The maximum drop is four pieces, even if you drop more rows or columns.

## ⚠ WARNING ⚠

### DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

**Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System® ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.**

*Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.*

**Merci d'avoir choisi la cartouche de jeu Dr. Mario^MC pour systèmes de jeu Nintendo.**

**Lis ce mode d'emploi pour t'assurer de l'utilisation adéquate de ton nouveau jeu et conserve ce manuel pour t'y référer ultérieurement.**

## MATIÈRE

JE M'APPELLE DR. MARIO ..... 15
OPÉRATION DES BLOCS DE COMMANDE ..... 16
DÉBUT DE LA PARTIE ..... 17
ÉLIMINATION DE VIRUS ..... 19
JEUX À 1 JOUEUR ..... 21
JEUX À 2 JOUEURS ..... 23

## ATTENTION

1) Ce jeu est de haute précision. Il ne devrait pas être laissé dans des endroits à températures extrêmes. Éviter de le frapper, de l'échapper. Ne pas le démonter.
2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir.
3) Ne pas nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant de la sorte.
4) Ranger la cartouche de jeu dans sa pochette protectrice après usage.
5) Toujours vérifier que le connecteur latéral de la cartouche de jeu n'est pas obstrué par des matériaux étrangers avant d'insérer cette dernière dans le Control Deck.

**N.B.:** Dans le but d'améliorer le produit, les spécifications et le design du système de jeu Nintendo sont sujets à changement sans préavis.

*MC et MD, désignent les marques de commerce de Nintendo of America Inc.*
©1990 Nintendo of America Inc.

# DÉBUT DE LA PARTIE

Après avoir mis la partie en marche, l'écran titre est le premier à apparaître. C'est à cet écran que le mode de jeu (1 ou 2 joueurs) est sélectionné à l'aide du bouton SELECT. En appuyant ensuite sur le bouton START, l'écran menu apparaît.

**Écran menu**

## NIVEAU DU VIRUS

Plus le nombre est élevé, plus il y a de virus au départ. Utilise la flèche pour déplacer la flèche-curseur.

## VITESSE

Contrôle la vitesse de chute des capsules. Tu peux sélectionner LOW (lent), MED (moyen), HI (rapide).

## TYPE DE MUSIQUE

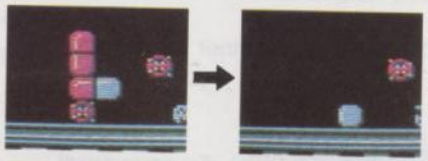
Choisis entre deux types : FEVER (flèvre) et CHILL (frissons). Tu peux aussi choisir de ne pas entendre de musique du tout (OFF).

**Appuyer ensuite sur le bouton START pour faire débuter la partie.**

Au mode 2 joueurs, les deux joueurs peuvent sélectionner les options qu'ils désirent. Tu peux choisir par exemple, de donner un handicap à un joueur pour équilibrer le jeu.

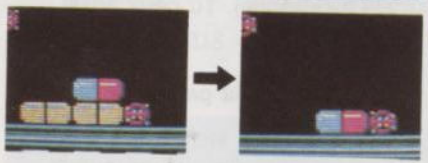
# ÉLIMINATION DE VIRUS

Utilise le bouton A ou B pour tourner les capsules dans leur chute. Essaie d'aligner quatre capsules d'une même couleur horizontalement ou verticalement. Si tu réussis, les quatre capsules disparaîtront avec les virus. Avec un peu de pratique, tu pourras éliminer tous les virus.



**EXEMPLE 1**

Quatre capsules d'une même couleur alignées verticalement. Elles disparaissent toutes emportant le virus avec elles.



**EXEMPLE 2**

Quatre capsules d'une même couleur alignées horizontalement. Elles disparaissent toutes mais le virus reste parce qu'il est de couleur différente.

**Conseil de Dr Mario**

La colonne rouge disparaît

Les capsules restantes tombent

Une autre colonne disparaît.



## Types de capsules et de virus

Il y a six sortes de capsules de vitamines:

ROUGE ROUGE

BLEU BLEU

JAUNE JAUNE

ROUGE BLEU

ROUGE JAUNE

BLEU JAUNE

Les virus viennent en trois couleurs:

ROUGE

BLEU

JAUNE

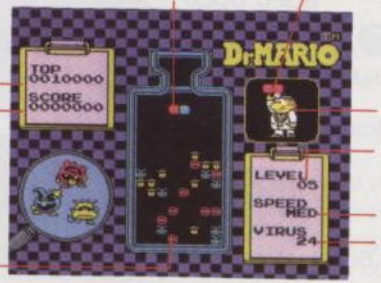
**Maîtrise de l'élimination continuelle de capsules**

C'est ce qu'on appelle une "élimination continuelle de capsules". Tu peux utiliser plus de deux colonnes. Cette tactique est très importante au mode 2 joueurs.

# PROCÉDURES DE JEU AU MODE 1 JOUEUR

Dr Mario élimine les virus en jetant des capsules de vitamine dans la bouteille contaminée. Une fois tous les virus de la bouteille éliminés, le jeu passe à l'étape suivante. Le jeu se termine si la bouteille est complètement remplie de virus.

**Écran de jeu**




**Conseils de Dr Mario**

- Observe bien l'écran titre, un exemple de jeu y sera démontré pour te donner une idée du fonctionnement du jeu.
- Quelque chose de spécial apparaîtra à la fin des niveaux 5, 10, 15 ou 20 à vitesse moyenne ou rapide.



**Pointage**

Tu obtiens des points quand tu détruis un virus. Le nombre de points dépend de la vitesse de chute et du nombre de virus détruits à la fois.

| Nombre de virus détruits / VITESSE | LOW | MED | HI |
|---|---|---|---|
| 1 | 100 | 200 | 300 |
| 2 | 200 | 400 | 600 |
| 3 | 400 | 800 | 1200 |
| 4 | 800 | 1600 | 2400 |
| 5 | 1600 | 3200 | 4800 |
| 6 | 3200 | 6400 | 9600 |

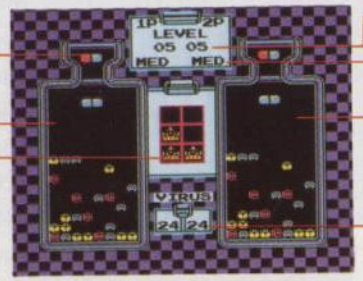
*Même si tu détruis plus de six virus à la fois, tu n'obtiendras de points que pour en avoir détruit six.

- La vitesse de chute des capsules augmente légèrement après chaque 10 capsules.
- Au début, tu auras beaucoup plus de succès si tu fais tomber les capsules en position horizontale qu'en position verticale.

# PROCÉDURE DE JEU AU MODE 2 JOUEURS

Chaque joueur aura sa bouteille à l'écran. Le premier joueur à éliminer tous les virus de sa bouteille gagne et obtient une couronne. Un joueur gagne aussi lorsque la bouteille de l'autre joueur est complètement remplie de virus. Le premier joueur qui obtient trois couronnes gagne la partie.

**Écran du jeu**




CAPSULE SUIVANTE

BLOC DE COMMANDE 1 CÔTÉ DU JOUEUR 1

COURONNES

NIVEAU DU VIRUS

VITESSE

BLOC DE COMMANDE 2 CÔTÉ DU JOUEUR 2

NOMBRE DE VIRUS DANS LA BOUTEILLE

**Conseil de Dr Mario**

- Si tu élimines deux rangées ou colonnes ou plus, quelques pièces (de 2 à 4) tomberont ça et là dans l'écran de l'autre joueur. Une pièce tombera de chaque rangée ou colonne éliminée (de 2 à 4). Un maximum de 4 pièces tombera même si plus de rangées ou colonnes sont éliminées.

## ⚠ ATTENTION ⚠

**NE PAS UTILISER AVEC UN TÉLÉVISEUR À PROJECTION PAR TRANSPARENCE**

**Pour prévenir la persistance de l'image, l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence est déconseillé avec le système de jeu et les cartouches de jeu Nintendo. Les jeux vidéo avec scènes fixes pourraient causer des dommages permanents à l'écran d'un téléviseur à projection par transparence. Ce même téléviseur pourrait également subir des dommages suite à la mise en attente ou en pause d'un jeu vidéo. Nintendo ne sera pas tenu responsable de tout dommage résultant de l'utilisation d'un téléviseur à projection par transparence avec ses cartouches de jeu. Une telle situation n'est pas le résultat d'un défaut du SJN ni des cartouches de jeu Nintendo, d'autres images fixes ou répétitives peuvent causer des dommages similaires à un téléviseur à projection par transparence. Contacter le fabricant du téléviseur pour plus d'information.**

## 90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Game Paks

Mattel Canada, Inc. ("Mattel") warrants to the original consumer purchaser that this Nintendo Game Pak ("Pak") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, Mattel will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to **Mattel Canada, Inc., NES, 800 Islington Toronto, Ontario M8Z 4N7** postage prepaid, insured and with proof of the date of purchase.

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of Mattel, be repair or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. **Call collect 0-416-252-GAME (4263)** for the amount of the service charge.
Payments must be made by certified cheques or money orders, payable to Mattel Canada, Inc.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from province to province.





## GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Cartouche de jeu Nintendo

Mattel Canada Inc. ("Mattel") garantit à l'acheteur premier que cette cartouche de jeu Nintendo ("Cartouche") (excluant les accessoires de cartouche) est exempte de défectuosités de matériel et de fabrication pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. S'il survient une défectuosité couverte par cette garantie pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, Mattel réparera ou remplacera à sa discrétion la cartouche défectueuse sans frais.

Pour vous prévaloir de ce service de garantie, veuillez retourner la cartouche à **Mattel Canada Inc., 'NES', 800 Islington Avenue, Toronto (Ontario) M8Z 4N7** dûment affranchie et assurée, et accompagnée d'une preuve de la date d'achat.

Les cartouches retournées sans une preuve de la date d'achat ou après échéance de la garantie limitée de 90 jours seront, à la discrétion de Mattel, réparées ou remplacées moyennant les frais de service en vigueur pour les réparations hors garantie. Pour le montant des frais de service, veuillez composer le **0-416-252-GAME (4263)** à frais virés. Les paiements doivent être effectués par chèques certifiés ou mandats-poste à l'ordre de Mattel Canada Inc.

La présente garantie ne sera pas honorée si la cartouche a été endommagée à la suite d'une négligence, d'un accident, d'un usage déraisonnable ou d'une modification.

La présente garantie donne au détenteur des droits légaux spécifiques et peut également lui donner d'autres droits pouvant varier d'une province à l'autre.